

PRAVIDLA HRY

Osud národa leží ve vašich rukou... Dokážete využít své karty k maximálnímu zisku a dovést svou civilizaci do zlatého věku?

HERNÍ KOMPONENTY

PERSKÁ ŘÍŠE



24 karet civilizace



1 herní deska civilizace (oboustranná)



1 přehled civilizace

ŘÍMSKÁ ŘÍŠE



24 karet civilizace



1 herní deska civilizace (oboustranná)



1 přehled civilizace

ABBÁSOVSKÝ CHALIFÁT



24 karet civilizace



1 herní deska civilizace (oboustranná)



1 přehled civilizace

STAROVĚKÝ EGYPT



27 karet civilizace



1 herní deska civilizace (oboustranná)



1 přehled civilizace



1 bodovací bloček



15 karet provincií



28 mincí



1 ukazatel rozvoje

PŘEHLED HRY

V průběhu 7 kol bude vaším úkolem vybudovat nejpůsobivější civilizaci, jakou svět kdy viděl, a to vykládáním karet ze svého balíčku do 4 oblastí kolem své desky hráče.

V **každém kole doberte 4 karty**, 3 z nich zahrajte a 1 vraťte na vršek svého balíčku pro pozdější využití. Každá oblast kolem vaší desky civilizace vám nabízí jiný způsob, jak posunout svůj národ vpřed.

Získejte suroviny, vydělejte mince k rozšíření svých možností, **postavte nezapomenutelné stavby** a **vyložte své vůdce...** ale **nezanedbávejte armádu!** Na konci kola budete mít příležitost přidat ke své civilizaci novou provincii – ovšem jen tehdy, pokud jí vaše armáda dokáže zajistit nejlepší ochranu. Každá civilizace musí co nejlépe využít své zdroje a vydat se vlastní cestou ke zlatému věku. Nakonec si historie zapamatuje pouze vítěze – civilizaci, která na konci hry získá nejvíce vítězných bodů a nezapomenutelně se zapíše do dějin.

PŘÍPRAVA HRY



Zamíchejte všechny karty provincií, 7 z nich doberte a vyložte je na stůl do řady v rostoucím číselném pořadí **1**. Zbývající karty provincií vraťte zpět do krabice, ve hře je už nebudete potřebovat. Všechny mince umístěte poblíž řady karet provincií **2** a vytvořte z nich společnou zásobu.

Vytvoření balíčku hráče

Zvolte si některou z civilizací. Do své herní oblasti položte příslušné karty civilizace **3**, desku civilizace **4** (stříbrnou stranou vzhůru) a přehled civilizace **5**. Z karet vytvořte balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte lícem dolů vedle své desky civilizace. Následně si doberte 4 karty z balíčku. Dvě z nich částečně překryjte tak, aby navazovaly na proudy surovin ve vaší oblasti surovin, pod herním plánem civilizace **6**. Zbývající 2 karty vraťte lícem dolů do balíčku – jednu dle vlastního výběru položte navrch a jednu dospod. Pokud se ve vaší oblasti surovin (na kartách a/nebo desce civilizace) nacházejí symboly mincí, ihned si vezměte příslušný počet mincí **7**.

Doporučujeme, abyste při seznamování s hrou použili civilizace Římská a Perská říše. Starověký Egypt a Abbásovský chalífát jsou složitější, ale poskytnou vám nové herní možnosti. Vysvětlení své desky civilizace a příslušného balíčku hráče naleznete na přehledu civilizace. Jednotlivé karty provincií jsou podrobněji popsány na konci těchto pravidel.



Každý hráč si vezme 2 mince **8**. Hráč, který dnes ráno vstal jako první, získá ukazatel rozvoje **9** a stává se začínajícím hráčem.

Hra se hraje na 7 kol a každé kolo se skládá ze 3 fází.

Fáze I: Příjem

Na začátku kola nejprve zkontrolujte, jaký příjem máte odemčený na svých kartách a desce civilizace. Ze společné zásoby si vezměte odpovídající počet mincí.

Fáze II: Dobírání a vykládání karet z ruky

Společně si oba současně doberete vrchní 4 karty ze svého balíčku hráče.

Výměna až 2 karet (1 mince za každou):

Na začátku II. fáze smíte zaplatit 1 až 2 mince do společné zásoby a za každou si dobrat 1 novou kartu. Za každou nově získanou kartu poté odložíte jednu kartu ze své ruky do spod svého balíčku – může to být i nově dobraná karta.



Poté se rozhodněte, které 3 ze 4 karet ve své ruce zahrajete. Počínaje začínajícím hráčem se postupně střídáte ve vykládání po jedné kartě a ihned rozhodněte, jakým způsobem ji použijete. Na konci II. fáze vraťte zbývající kartu lícem dolů na vršek svého balíčku.

Vyloženou kartu smíte použít jedním ze 4 způsobů:

- 1) Pro získání 2 mincí.
- 2) Pro zvýšení vojenské síly.
- 3) Pro navýšení množství surovin.
- 4) Pro postavení stavby či vyložení vůdce.

1) Zisk 2 mincí

Odhoďte 1 kartu a ihned si vezměte 2 mince ze společné zásoby. Mince si položte do své herní oblasti a kartu odhoďte na svou odhazovací hromádku lícem vzhůru. Karty ve své odhazovací hromádce si smíte kdykoliv prohlédnout.

2) Zvýšení vojenské síly

Svoji vojenskou sílu navýšíte vyložením karty do vojenské oblasti napravo od své desky civilizace. Kartu otočte vzhůru nohama a umístěte tak, aby červený vojenský symbol na kartě navazoval na nejvyšší volný červený pruh na vaší desce civilizace.

Tím aktivujete symbol vytištěný na vaší desce civilizace, přičemž tento symbol zůstává aktivovaný pouze po dobu, kdy je na něm karta vyložená.

Ve hře se vyskytují 3 typy vojenských symbolů (meč, kůň a štít). Na konci každého kola porovnejte svou vojenskou sílu s vojenskou silou soupeře. Provincii získá hráč, který má nejvyšší celkový počet symbolů odpovídajících těm, jež jsou vyobrazeny na aktuální kartě provincie, s tím, že nemusíte mít všechny symboly (viz *Provincie*, str. 7).



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši, vyloží kartu do své vojenské oblasti.

Symbol koně na této kartě zvýší jeho vojenskou sílu o 1 symbol koně.

Karta zároveň aktivuje symbol meče na jeho desce civilizace, protože s ním lícuje. Tím se Martinova vojenská síla také zvýší o 1 symbol meče.

3) Navýšení množství surovin

Vyložením karty do oblasti surovin pod spodní část své desky civilizace navýšíte množství dostupných surovin (dřevo, cihla, kámen, zlato). Kartu položte tak, aby symboly surovin na kartě navazovaly na proudy surovin na desce civilizace i na případné karty, které jste tam již dříve vyložili.

Vyložíte-li do oblasti surovin kartu se symbolem mince, tuto minci si ze společné zásoby vezmete **pouze jednou**. Ostatní suroviny mají **trvalý účinek** po celou dobu, kdy se karta nachází ve vaší oblasti surovin.



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši, vyloží tuto kartu do své oblasti surovin. Nyní má k dispozici 1 dřevo, 1 cihlu a 1 zlato. Minci vyobrazenou na této kartě si Martin ihned, a pouze jednou, vezme ze společné zásoby.

4) Stavba 🏠 nebo vyložení vůdce 🧑

Vyložením karty do oblasti výstavby nad svou deskou civilizace postavíte stavbu nebo vyložíte vůdce zobrazeného na dané kartě. **Tím získáte možnost využívat schopnosti uvedené v dolní polovině karty.**

Kartu smíte vyložit do oblasti výstavby, pokud máte k dispozici odpovídající suroviny uvedené na kartě. Nemáte-li v oblasti surovin dostatek požadovaných surovin, můžete za každou chybějící zaplatit 2 mince do společné zásoby.



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši, chce postavit pivovar. Aby mohl kartu pivovaru vyložit do své oblasti výstavby, musí mít k dispozici 2 dřeva, 2 cihly a 1 kámen. Protože má pouze 2 dřeva a 2 cihly, ale kámen mu chybí, musí za chybějící surovinu zaplatit 2 mince. Martin zaplatí 2 mince do společné zásoby a poté umístí pivovar do své oblasti výstavby.

Můžete postavit libovolný počet staveb a vyložit libovolný počet vůdců a tyto karty si libovolně uspořádat. Nicméně obvykle smíte v jednom okamžiku využívat ve hře pouze 1 vůdce. **Chcete-li vyložit dalšího, musíte jej umístit na svého předchozího vůdce a tím překrýt i jeho stávající schopnosti.**

Volitelná akce: Postup o 1 úroveň rozvoje v oblasti rozvoje 🔄

Kdykoliv postavíte stavbu nebo vyložíte vůdce, musíte se rozhodnout, zda chcete přesunout svou **naposledy vyloženou kartu surovin** a postoupit o 1 úroveň rozvoje. Pokud ano, otočte tuto kartu lícem dolů a položte ji do oblasti rozvoje vlevo od své desky civilizace tak, aby ozubené kolo na kartě lícovalo s nejvyšším volným zeleným pruhem na vaší desce civilizace. Tímto způsobem odemknete další schopnosti, odměny a vítězné body.



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši, chce postoupit o 1 úroveň rozvoje. Jakmile postaví pivovar, přesune svou naposledy vyloženou kartu surovin (Tržiště) z oblasti surovin a umístí ji do další volné pozice v oblasti rozvoje.

Odemčené schopnosti

Odemknete-li nové schopnosti postavením staveb, vyložením vůdců, využitím vojenské síly nebo postupem na vyšší úroveň rozvoje, smíte tyto schopnosti využívat již v daném tahu a ve všech následujících tazích.

Fáze III: Získání karty provincie, kontrola ukazatele rozvoje a limit mincí

Jakmile oba zahrajete 3 karty z ruky (a 4. kartu vrátíte do svého balíčku), herní kolo končí kontrolou:

- 1) Kdo získá kartu provincie pro toto kolo.
- 2) Kdo obdrží ukazatel rozvoje pro následující kolo.
- 3) Limit mincí.

1) Karta provincie

Jestliže nejlépe splňujete podmínky aktuální (umístěné nejvíce vlevo) karty provincie, tedy máte nejvyšší počet vojenských symbolů odpovídajících těm na dané kartě provincie, tuto kartu získáte. Položte ji vedle své desky civilizace.

V případě shody získá kartu provincie aktuální držitel ukazatele rozvoje.

Karty provincií vám mohou přinést vítězné body a mohou mít okamžitý nebo pozdější efekt. Má-li právě získaná karta provincie okamžitý efekt, ihned jej vykonajte.

Nakonec, jako cenu za získání provincie, musíte odhodit svou naposledy vyloženou kartu z vojenské oblasti. Položte ji lícem vzhůru na svou odhazovací hromádku.



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši, získal provincii, protože nejlépe splnil podmínky této provincie – aktuálně má nejvíce symbolů meče a koně.



Položí kartu provincie lícem vzhůru před sebe a poté zkontroluje, zda má tato karta provincie okamžitý efekt. V tomto případě nemá.

Nakonec odhodí svou naposledy vyloženou kartu z vojenské oblasti na svou odhazovací hromádku.

Můžete se rozhodnout nesoutěžit o kartu provincie. Jste-li jediným hráčem, který o kartu provincie soutěží, vezměte si ji podle výše popsaného postupu. Pokud se oba hráči rozhodnou o kartu provincie nesoutěžit nebo nikdo nemá žádný z požadovaných symbolů, vraťte tuto kartu provincie zpět do krabice.

Podrobný popis karet provincií naleznete na konci pravidel na straně 7 a 8.

2) Ukazatel rozvoje

Ukazatel rozvoje získáte, má-li vaše civilizace nejvyšší počet úrovní rozvoje ve své oblasti rozvoje, tedy máte-li aktuálně více karet vlevo od své desky civilizace než soupeř. V případě shody přejde ukazatel rozvoje k soupeři.



Příklad:

Martin, hrající za Římskou říši je držitelem ukazatele rozvoje a má ve své oblasti rozvoje 3 karty. Jestliže by jich měl více než Maruška hrající za Perskou říši, ukazatel rozvoje si ponechá. V případě, že by oba měli 3 karty, ukazatel rozvoje by předal Marušce a ta by se stala v příštím kole začínajícím hráčem.

3) Limit mincí: maximálně 7 mincí na konci kola

Máte-li na konci kola více než 7 mincí (v případě Starověkého Egyptu více než 5), musíte všechny přebytečné mince vrátit do společné zásoby.

KONEC HRY

Hra končí poté, co odehrajete 7 kol, vyhodnotíte poslední kartu provincie, předáte ukazatel rozvoje správnému hráči a zkontrolujete, zda splňujete limit mincí. Zbývající kartu z ruky vraťte do krabice (místo abyste ji položili na svůj balíček). Následně sečtete své vítězné body, které představují váš kulturní rozvoj v průběhu hry. Vítězné body získáte za:

- 1) Svě stavby a vůdce.
- 2) Svou desku civilizace.
- 3) Svě provincie.
- 4) Ukazatel rozvoje.

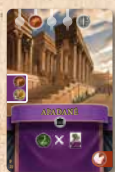
Postupně, podle seznamu v bodovacím bločku, si do něj запиšte vítězné body získané z vašich vyložených karet, karet provincií a desky civilizace. **Držení ukazatele rozvoje vám přinese 3 vítězné body.** Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě shody se vítězem stává hráč, který je držitelem ukazatele rozvoje.

Důležité: Vůdce, kteří jsou skryti pod jinou kartou, nezapočítávejte do vašeho závěrečného bodování!

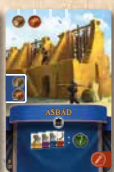
Výjimku představuje Perská a Římská říše, kde můžete za své skryté karty získat body, ale pouze v případě, že dosáhnete příslušné úrovně rozvoje.



0 VB



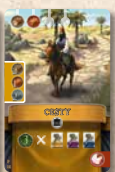
4 VB



7 VB



3 VB



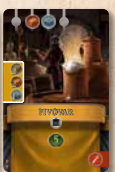
6 VB



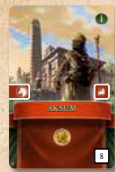
3 VB



4 VB



5 VB



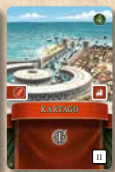
1 VB



3 VB



3 VB



4 VB



Zlatý věk: 3 VB

Úroveň rozvoje 6: 2 VB

Úroveň rozvoje 7: 1 VB

Příklad bodování Marušky hrající za Perskou říši:

- 1) Stavby a vůdci = 32 VB
- 2) Deska civilizace = 6 VB
- 3) Provincie = 11 VB
- 4) Ukazatel rozvoje = 3 VB

Maruška získala celkem: 52 vítězných bodů

Ukazatel rozvoje: 3 VB



SOUBOJ CIVILIZACÍ

Zahrajte dvě hry po sobě. Zapište si své body z první hry a poté si vyměňte civilizace. Použijte stejné provincie jako v první hře.

Po výměně civilizací a odehrání druhé hry souboj končí souboj končí a vítězem se stává hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů z obou her.

KARTY PROVINCIÍ

PROVINCIE (1–15)

Na konci každého kola můžete soutěžit o provincii, která leží nejvíce vlevo v řadě. Každá karta provincie má na své levé straně 1–3 vojenské symboly (meč, kůň nebo štít).

Pokud máte nejvyšší počet těchto symbolů ve své vojenské oblasti, oblasti výstavby a na své desce civilizace, tuto kartu provincie získáte. Poté ji položte vedle své desky civilizace. Nemusíte mít zastoupeny všechny typy vojenských symbolů zobrazené na kartě provincie – porovnává se celkový počet těchto symbolů.

Za získání provincie „zaplatíte“ odhozením své naposledy vyložené karty z vojenské oblasti lícem vzhůru na svou odhazovací hromádku.

Na pravé straně každé karty provincie je vytištěna 1 ze 3 ikon provincie, která vám může přinést vítězné body z vyložených karet a/nebo z vaší desky civilizace. Karty provincií vám mohou také poskytnout okamžité a/nebo pozdější efekty (suroviny, mince, vítězné body a schopnosti).

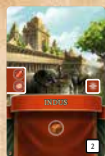
V případě shody získáte kartu provincie, držíte-li ukazatel rozvoje.



(1) GALIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče a koně.

Stálý přínos provincie: Máte k dispozici 1 dřevo navíc.



(2) INDUS

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče a štítu.

Stálý přínos provincie: Máte k dispozici 1 cihlu navíc.

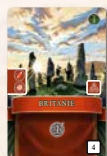


(3) KAVKAZ

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce vojenských symbolů.

Stálý přínos provincie: Máte k dispozici 1 kámen navíc.

Na konci hry: Získáte 1 VB.

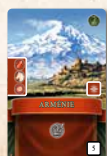


(4) BRITÁNIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče a štítu.

Jednorázový dar: Ihned získáte 4 mince.

Na konci hry: Získáte 1 VB.

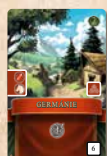


(5) ARMÉNIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce vojenských symbolů.

Jednorázový dar: Ihned získáte 2 mince.

Na konci hry: Získáte 2 VB.



(6) GERMÁNIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče a koně.

Jednorázový dar: Ihned získáte 3 mince.

Na konci hry: Získáte 2 VB.



(7) MAGHREB

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče.

Jednorázový dar: Ihned umístěte kartu ze své odhazovací hromádky do oblasti rozvoje – NEBO – ihned umístěte svou naposledy vyloženou kartu z vojenské oblasti do oblasti rozvoje místo jejího odhození.

Na konci hry: Získáte 2 VB.

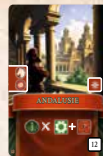


(8) AKSUM

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů koně.

Stálý přínos provincie: Máte k dispozici 1 zlato navíc.

Na konci hry: Získáte 1 VB.



(12) ANDALUSIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů koně a štítu.

Na konci hry: Získáte 1 VB za každou dvojici složenou z 1 karty v oblasti rozvoje a 1 karty ve vojenské oblasti vedle vaší desky.

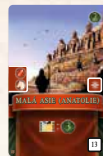


(9) MAURETÁNIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů koně a štítu.

Stálý přínos provincie: Otočením této karty vyměníte 1 kartu z ruky zdarma (bez úhrady).

Na konci hry: Získáte 3 VB.



(13) MALÁ ASIE (ANATOLIE)

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče a koně.

Na konci hry: Získáte 2 VB. Navíc získáte další 3 VB, pokud jste svou desku civilizace otočili na stranu Zlatého věku.



(10) SKÝTIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů koně a štítu.

Jednorázový dar: Při získání této provincie NEMUSÍTE odhodit svou naposledy vyloženou kartu z vojenské oblasti.

Na konci hry: Získáte 3 VB.



(14) LIBYE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů štítu.

Na konci hry: Získáte 1 VB za každou minci ve své herní oblasti. (Je-li ve hře Starověký Egypt, započítejte i všechny vaše mince v povodí Nilu.)

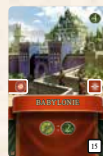


(11) KARTÁGO

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů meče.

Jednorázový dar: Ihned získáte 1 minci.

Na konci hry: Získáte 4 VB.



(15) BABYLONIE

Tuto provincii získáte, máte-li na konci kola nejvíce symbolů štítu.

Na konci hry: Získáte 4 VB a k tomu další 2 VB, držíte-li ukazatel rozvoje.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Pavel Illichmann

Korektury: Roxana Bátková, Vratislav Postl, Václav Němý

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:



Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

old-dawg.cz

olddawgcz

info@old-dawg.cz

AUTOŘI

Návrh hry: Aske Christiansen, Francesco Testini

Ilustrace: Stefan Sonnberger

Grafický design: Daniel Müller, Fiore GmbH, HUCH!

Editori: Joseph Weidl, Jens Bischoff, Britta Stöckmann, Jens Jahnke

© 2025–2026 HUCH! www.hutter-trade.com

